Règles et Epices complémentaires

Document réalisé par Enaméril à partir des épices conçues par Yarlag (Carnets d'Azerath)
+ épices officiels du jeu Bloodlust + épices conçues par l'équipe du site Le Mois des Conquêtes

Liste d'épices classées par type d'effet

Types d'effets	Noms	Pu	Présentation et mode d'utilisation	Effets secondaires	Dispo.	Prix dose
Anaérobiose	**Cristaux de Tempête**	12	Poudre (aliment)	si overdose	Rare	3 600
Augmentation Initiative	**Poussière d'éclair**	2	Poudre à fumer	Init -2/1 Jo	Rare	1 000
	Eclair d'Acier	10	Poudre à priser	Init -10/1 jo	T Rare	5 000
Augmentation Désir Prestige	**Elytres de Neinnes**	6	Liquide à mélanger	20% malus	Inhabituel	1 500
Augmentation Désir Sexe	**Cendres d'Oephis**	2	Poudre (eau)	Sexe -1	Courant	500
	Volutes de Jocal	7	Herbe à fumer	10% malus	Inhabituel	1 750
Augmentation Désir Violence	**Breuvage de Küthor**	7	Liquide à mélanger	Transe	Inhabituel	1 750
	Voile écarlate	15	Pâte à mâcher	Maladie Pu10	Rare	2 500
Augmentation Force	**Cendres de Rhinocéros***	8*	Soupe à avaler	spécial	spécial	600
	Poudre de Rhinocéros	8	Soupe à avaler	-1D10/1sem	Inhabituel	2 000
	Fragment de Monoclonius	20	Liquide à avaler	Perte def.	Rare	5 000
Augmentation Endurance	**Entrailles d'Airain**	8*	Crème à étaler	spécial	spécial	800
	Entrailles de fer	8	Crème à étaler	20% malus	Inhabituel	2 000
	Graisse de Naenerg	16	Liquide à avaler	Perte d'En	Rare	3 800
Augmentation Rapidité	**Souffle de Deynonichus**	4	Liquide à avaler	Rapidité -1	Rare	380
	Morsure du Cobra	16	Poudre à fumer	Rapidité -1	E Rare	3 800
Augmentation Volonté	**Fragment de Pole**	8	Poudre à priser	Volonté -1	Inhabituel	1 920
Augmentation Att Brutale	**Cristal de choc**	10	Liquide à avaler	Transe et +	Inhabituel	1 400
	Cendre des génocides	12	Poudre à priser	Violence+	Rare	1 680
Augmentation Att Normale	**Poussière du Puma**	3	Tige à mâcher	10% malus	Courant	300
	Cendre des Tigres	7	Poudre à priser	20% malus	Inhabituel	1 280
Augmentation Att Rapide	**Fleur de Kivaro**	6	Poudre à fumer	hallucinations	Courant	840
Augmentation Esquive	**Vent d'Urgas**	5	Liquide à avaler	10% malus	Courant	700
Augmentation Tir	**Oeil du nord**	12	Liquide à avaler	Aveuglement	Rare	2 000
Augmentation Acrobatie	**Jus de Singe doré**	6	Poudre à fumer	20% malus	Inhabituel	1 000
Augmentation Séduction	**Mousse de Mangas**	12	Liquide à avaler	5% malus	Rare	1 680
Augmentation Conn Gadhar	**Vapeurs de Haas**	10	Liquide à avaler	Peau jaune +	T Rare	2 700
Chance	**Poussière des 3 Lunes**	2	Poudre à priser	Si overdose	Courant	200
	Graines de Kaïlas	16	Poudre à fumer	Init –10/10 mn	Inhabituel	1 600
Charme	**Yeux d'Oephis**	10	Liquide à avaler	/	Rare	12 500
	Sirop rouge de Mangas	16	Crème à étaler	Endurance-1	T Rare	20 000
Dommages	**Morsure de Cooce**	4	Poudre (aliment)	/	Banal	180
	Brouet de Kalkist	8	Poudre (aliment)	/	Courant	360
	Cimeterre de sang	20	Pâte pour arme	/	Rare	1 000
Douleur	**Cendre de Soleil**	10	Poudre à priser	/	Courant	250
	Souffle d'Halakalim	20	Liquide pour arme	Epuisement	Rare	800
Empathie	**Murmure des vents**	12	Poudre à priser	Pbs vision	Inhabituel	6 000
Empoisonnement	**Huile de Cybum**	5	Crème à étaler	Nausées	Inhabituel	1 000
	Senteur de Rose	14	Liquide odorant	Torpeur + mort	T Rare	2 800
Guérison blessure	**Poussière d'Orlog**	1	Soupe (verte)	si overdose	Banal	200
	Poussière des étoiles	5	Soupe (cyan)	si overdose	Rare	800
Guérison maladie	**Poussière de Naenerg**	10	Pâte à avaler	si overdose	Courant	500
Guérison poison	**Baiser d'Oephis**	3	Liquide à avaler	/	Courant	990
Hallucination	**Fragment de Muffin**	1	Tabac à fumer	cauchemars	Banal	50
	Brisure de Lune	6	Poudre à priser	transe et +	Courant	300
	Fragment d'Orchidée	# 6	Poudre à inhaler	15% malus	Inhabituel	300
Immortalité	**Don de Raz**	5	Liquide à avaler	Perte de Cq	E Rare	25 000
Lunaison	**Poussière de Taamish**	3	Poudre à mélanger	/	Courant	825
	Débris de Taamish	20	Liquide à avaler	hallucinations	T Rare	5 225
Maladie	**Baiser de la nuit**	4	Poudre à mélanger	/	Inhabituel	800
	Agonie du Chacal	19	Liquide à mélanger	/	T Rare	3 800
Malchance	**Souvenir des Cendres**	2	Liquide à avaler	/	T Rare	400
	Poudre de Taamish	8	Poudre à priser	/	T Rare	1 600
Méta-épice	**Elixir de Téhen**	5	Poudre à mélanger	/	Rare	1 000
	Déca – épice	10	Poudre à mélanger	/	T Rare	2 500
Paralysie	**Regard de Méduz**	10	Pâte pour arme	10% malus	Courant	500
Peur	**Poudre de Nadraz**	12	Liquide à mélanger	Spécial	Inhabituel	1 800

Précognition combat	**Prescience du serpent**	10	Liquide à avaler	hallucinations	Rare	2 000
Protection mentale	**Armure de Lehnin**	17	Liquide à avaler	si overdose	Inhabituel	510
Protection physique	**Boucliers des sables** **Bouclier d'Eroz**	6 18	Huile massage Crème à étaler	20% malus 40% malus	Inhabituel T Rare	1 200 3 600
Racisme Piorad	**Cendres de Byrd**	14	Liquide à avaler	Volonté -1	Rare	1 200
Rajeunissement	**Masque de Kronios**	20	Liquide à mélanger	50% malus	E Rare	50 000
Réduction Désir Violence	**Liqueur d'Ausara**	5	Liquide à mélanger	/	Inhabituel	1 250
Réduction de la Volonté	**Poussière de Nyssil**	12	Liquide à mélanger	Désir-3	Rare	2 880
Réduction Comp. combat	**Ivresse du guerrier** **Caresse de la Mort**	4 16	Pâte pour arme Poudre à inhaler	/ Force -1	Courant T rare	450 2 240
Régénération	**Graisse de Ryan**	5	Pâte à étaler	si overdose	Rare	5 000
Résistance à la chaleur	**Bouclier d'Haâs**	6	Soupe (argentée)	20% malus	Inhabituel	1 200
Résistance à la douleur	**Débris de Sarkan** **Graisse de Kobar**	10 10	Pâte à étaler Pâte à étaler	Spécial Comas	Banal Inhabituel	100 100
Résistance à la faim	**Sève de Kurbim**	7	Liquide à avaler	5% malus	Banal	350
Résistance à la soif	**Souffle de Kro**	8	Liquide à avaler	Rap –1	Courant	80
Résistance au froid	**Cristal de Bolivar**	4	Soupe chaude	5% malus	Banal	100
Sommeil	**Copeau de Charko** **Liqueur de Charko**	10 18	Soupe (marron) Liquide concentré	10% malus 20% malus	Banal Rare	100 180
Télépathie	**Appel de Régnad**	10	Poudre à fumer	10% malus	E Rare	6 600
Vieillissement	**Piège de l'Araignée**	6	Poudre à priser	Spécial	T rare	6 000
Vision nocturne	**Blancheur des murailles** **Rayon de Raz**	3 15	Poudre à priser Soupe (noire)	10% malus 20% malus	Courant Inhabituel	300 1 500
Vision infrarouge	**Poussière de Ruine** **Rayon de Fez**	2 11	Gouttes yeux Gouttes yeux	Si bcp lux hallucination	Banal Inhabituel	200 1 100

* : spécial (épice frelatée), # : conditions spéciales

Catalogue des épices

Epices peu puissants (Puissance 1 à 4)

Ces épices ont un prix de base relativement raisonnable et certains d'entre eux sont même assez courants sur Tanaephis, vos joueurs auront donc l'occasion de les côtoyer régulièrement.

Poussière d'éclair			
Difficulté	-10%	Type	C
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	20
Réalisation	Broyage	Fabrication	
Pouvoir et Puissance	Augmentation Initiative (Pu 2)		
Mode d'utilisation	Poudre à fumer		
Effet	Initiative +6 pendant 1 heure		
Effet secondaire	Initiative –2 pendant 1 jour		
Prix d'une dose	1000		
Disponibilité	Rare (25%)		

Cendres d'Oephis			
Difficulté	-50%	Type	B
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	5
Réalisation	Séchage	Fabrication	-40%
Pouvoir et Puissance	Augmentation Désir Sexe (Pu 2)		
Mode d'utilisation	Poudre à diluer dans de l'eau		
Effet	Sexe +2 pendant 6 heures		
Effet secondaire	Sexe –1 pendant 2 semaines		
Prix d'une dose	500		
Disponibilité	Courante (50%)		

Souffle du Deinonychus			
Difficulté	-20%	Type	D
Partie utilisée	Racine	Prix graine	30
Réalisation	Fumage	Fabrication	-30%
Pouvoir et Puissance	Augmentation d'une caractéristique : Rapidité (puissance 4)		
Utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Rapidité +1D10 pour 24 jours		
Effet secondaire	Une fois le pouvoir dissipé le personnage perd définitivement 1point de rapidité		
Prix d'une dose	380		
Disponibilité	Rare (25%)		

Poussière du Puma			
Difficulté	-10%	Type	B
Partie utilisée	Tige	Prix graine	20
Réalisation	Séchage	Fabrication	0
Pouvoir et Puissance	Augmentation d'une compétence (attaque normale) (puissance 3)		
Utilisation	Tige à mâcher		
Effet	AN +30% pour 18 heures		
Effet secondaire	Après 48heures le personnage est légèrement malade et subit un malus de 10% pendant 12 heures		
Prix d'une dose	300		
Disponibilité	Courante (50%)		

Poussière des 3 Lunes			
Difficulté	-30%	Type	B
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	10
Réalisation	Séchage	Fabrication	+40%
Pouvoir et Puissance	Chance (puissance 2)		
Utilisation	Poudre à priser		
Effet	Relance un D100 une fois par jour durant 2 jours		
Effet secondaire	Toutes les doses après la première causent 2D6 points de dommages		
Prix d'une dose	200		
Disponibilité	Courante (50%)		

Morsure de Cooce			
Difficulté	00%	Type	A
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	15
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	+30%
Pouvoir et Puissance	Dommages (Pu4)		
Utilisation	Poudre à mélanger avec des aliments		
Effet	Le personnage subit 1D6 points de dommages par dose ingérée (5 max.)		
Effet secondaire	/		
Prix d'une dose	180		
Disponibilité	Banale (75%)		

Poussière d'Orlog			
Difficulté	-10%	Type	D
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	10
Réalisation	Fumage	Fabrication	+50%
Pouvoir et Puissance	Guérison Blessures (Pu 1)		
Mode d'utilisation	Soupe verdâtre		
Effet	+1D10 points de vie		
Effet secondaire	Par jour, toute dose supplémentaire après la première cause 1D6 points de dommages.		
Prix d'une dose	200		
Disponibilité	Banale (75%)		

Fragments de Muffin			
Difficulté	-25%	Type	C
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	1
Réalisation	Broyage	Fabrication	+50%
Pouvoir et Puissance	Hallucination (Pu 1)		
Mode d'utilisation	Poudre à fumer ou à priser		
Effet	10 minutes de transe totale…		
Effet secondaire	Après la fin de l'effet principal, le personnage sombre dans un bad trip et cauchemarde durant 1 minute		
Prix d'une dose	50		
Disponibilité	Banale (75%)		

Baiser d'Oephis			
Difficulté	-50%	Type	A
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	10
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	+35%
Pouvoir et Puissance	Guérison d'un Poison (Pu 3)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Chaque dose diminue la Pu d'un poison de 3 pts (max. 3 doses / jour)		
Effet secondaire	/		
Prix d'une dose	990		
Disponibilité	Courante (50%)		

Poussière de Taamish			
Difficulté	-10%	Type	D
Partie utilisée	Tige	Prix graine	25
Réalisation	Fumage	Fabrication	+35%
Pouvoir et Puissance	Lunaison (puissance 3)		
Mode d'utilisation	Poudre à mélanger avec les aliments		
Effet	-20%/+10% suivant lune (36 jours)		
Effet secondaire	Aucun		
Prix d'une dose	825		
Disponibilité	Courante (50%)		

Baiser de la Nuit			
Difficulté	-15%	Type	C
Partie utilisée	Tige	Prix graine	20
Réalisation	Broyage	Fabrication	+30%
Pouvoir et Puissance	Maladie (Pu 4)		
Mode d'utilisation	Poudre à mélanger aux aliments		
Effet	Maladie de Force 4 (cumulatif)		
Effet secondaire	/		
Prix d'une dose	800		
Disponibilité	Inhabituelle (33%)		

Souvenir des Cendres			
Difficulté	-50%	Type	A
Partie utilisée	Tige	Prix graine	50
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	+40%
Pouvoir et Puissance	Malchance (Pu 2)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler (dans boisson ?)		
Effet	Echec critique aux 2 prochains jets		
Effet secondaire	/		
Prix d'une dose	400		
Disponibilité	Très Rare (10%)		

Ivresse du guerrier			
Difficulté	-30%	Type	C
Partie utilisée	Tige	Prix graine	20
Réalisation	Broyage	Fabrication	+30%
Pouvoir et Puissance	Réduction Comp. combat (Pu 4)		
Mode d'utilisation	Pâte pour arme		
Effet	-40% dans une compétence de combat (prédéfinie) pendant 24 he.		
Effet secondaire	Après la fin de l'effet principal : Initiative –4 pendant 6 heures		
Prix d'une dose	560		
Disponibilité	Courant (50%)		

Cristal de Bolivar			
Difficulté	-10%	Type	A
Partie utilisée	Tige	Prix graine	5
Réalisation	Séchage	Fabrication	+30%
Pouvoir et Puissance	Résistance au froid (Pu 4)		
Mode d'utilisation	Soupe chaude à avaler		
Effet	Immunisation au froid pendant 24 heures.		
Effet secondaire	Après l'effet, malus de -5% pendant 3 heures.		
Prix d'une dose	100		
Disponibilité	Banal (75%)		

Blancheur des murailles			
Difficulté	-25%	Type	D
Partie utilisée	Tige	Prix graine	10
Réalisation	Fumage	Fabrication	+35%
Pouvoir et Puissance	Vision nocturne (Pu 3)		
Mode d'utilisation	Poudre à priser		
Effet	Vision nocturne durant 3 heures		
Effet secondaire	Malus –10% si lumière vive		
Prix d'une dose	300		
Disponibilité	Courant (50%)		

Poussière de Ruine			
Difficulté	-25%	Type	A
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	10
Réalisation	Séchage	Fabrication	+40%
Pouvoir et Puissance	Vision infrarouge (Pu 2)		
Mode d'utilisation	Gouttes pour les yeux		
Effet	Vision infrarouge durant 2 heures		
Effet secondaire	Malus -25% si lumière		
Prix d'une dose	200		
Disponibilité	Banal (75%)		

Epices assez puissants (Puissance 5 à 8)

Ces épices ont un prix de base qui est encore abordable et ont pourra donc les trouver chez de nombreux marchands, même si certains de ces produits commencent à être peu diffusés en dehors des commerces spécialisés.

Pour tous ces épices, en plus de l'effet secondaire spécifique, l'utilisateur devra réussir un jet sous Enx5 ou subir un malus de 10% à toutes ses actions pendant Pu heures (cumulable avec les autres malus).

Elytres de Neinnes			
Difficulté	-50%	Type	B
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	5
Réalisation	Broyage	Fabrication	+20%
Pouvoir et Puissance	Augmentation du désir Prestige (Pu 6)		
Mode d'utilisation	Liquide à mélanger aux aliments		
Effet	Désir de Prestige +6 pour 18 jours		
Effet secondaire	20% de malus aux compétences liées à la Volonté pendant 6 jours		
Prix d'une dose	1500		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Volutes de Jocal			
Difficulté	-50%	Type	A
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	5
Réalisation	Séchage	Fabrication	+15%
Pouvoir et Puissance	Augmentation d'un désir (sexe) (Pu 7)		
Mode d'utilisation	Herbe à fumer(ou chiquer)		
Effet	Désir de Sexe +7 pour 21 jours		
Effet secondaire	Les compétences du personnage sont réduites de 10% durant l'heure qui suit la prise de l'épice		
Prix d'une dose	1750		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Breuvage de Küthor			
Difficulté	-50%	Type	D
Partie utilisée	Tige	Prix graine	
Réalisation	Macération	Fabrication	+15%
Pouvoir et Puissance	Augmentation d'un désir (Violence) (Pu 7)		
Mode d'utilisation	Liquide à mélanger aux aliments		
Effet	Désir de Violence +7 pour 21 jours		
Effet secondaire	« Transe » meurtrière durant l'effet de l'épice puis amnésie partielle dont la gravité dépendra d'un jet de VOx5.		
Prix d'une dose	1750		
Disponibilité	Courant (50%)		

Poudre de Rhinocéros			
Difficulté	-50%	Type	B
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	30
Réalisation	Broyage	Fabrication	+10%
Pouvoir et Puissance	Augmentation de la Force (Pu 8)		
Mode d'utilisation	Soupe chaude rougeâtre		
Effet	Force +2D10 pendant 48 jours		
Effet secondaire	-1D10 en force pendant une semaine, puis les points perdus sont regagné au rythme d'un par jour.		
Prix d'une dose	2000		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Entrailles de fer

Difficulté	-50%	Type	D
Partie utilisée	Racine	Prix graine	30
Réalisation	Macération	Fabrication	+10%
Pouvoir et Puissance	Augmentation Endurance (Pu 8)		
Mode d'utilisation	Crème à étaler sur tout le corps		
Effet	Endurance +2D10 pendant 48 jours		
Effet secondaire	20% de malus à toutes les compétences physiques (dépendant d'EN ou FO) pour 1 mois		
Prix d'une dose	2000		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Fragments de Pôle

Difficulté	-50%	Type	C
Partie utilisée	Tige	Prix graine	30
Réalisation	Fumage	Fabrication	+10%
Pouvoir et Puissance	Augmentation Volonté (Pu 8)		
Mode d'utilisation	Poudre à sniffer		
Effet	Volonté +2D10 pendant 48 jours		
Effet secondaire	Perte définitive d'un point de Volonté par dose d'épice absorbé.		
Prix d'une dose	1900		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Cendre des Tigres

Difficulté	-30%	Type	B
Partie utilisée	Tige	Prix graine	20
Réalisation	Broyage	Fabrication	+15%
Pouvoir et Puissance	Augmentation d'une compétence (attaque normale) (Pu 7)		
Mode d'utilisation	Poudre à sniffer		
Effet	AN +70% pour 42 heures		
Effet secondaire	Après 48heures le personnage est légèrement malade et subit un malus de 20% pendant 12 heures		
Prix d'une dose	1280		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Fleur de Kivaro

Difficulté	-30%	Type	C
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	20
Réalisation	Fumage	Fabrication	+20%
Pouvoir et Puissance	Augmentation d'une compétence (A.Rapide) (Pu 6)		
Mode d'utilisation	Herbe à fumer		
Effet	Attaque Rap +60% pour 36 heures		
Effet secondaire	Le pouvoir dissipé, le personnage est victime de visions horribles pendant 2 minutes		
Prix d'une dose	840		
Disponibilité	Courant (50%)		

Vent d'Urgas

Difficulté	-30%	Type	A
Partie utilisée	Racine	Prix graine	20
Réalisation	Séchage	Fabrication	+25%
Effet	Augmentation d'une compétence (Esquive) (Pu 5)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Esquive +50% pour 30 heures		
Effet secondaire	Une fois le pouvoir dissipé, le personnage est malade pendant 2 heures (malus de 10%)		
Prix d'une dose	700		
Disponibilité	Courant (50%)		

Jus de singe doré

Difficulté	-30%	Type	A
Partie utilisée	Tige	Prix graine	20
Réalisation	Sèchage	Fabrication	+20%
Effet	Augmentation Acrobatie (Pu 6)		
Mode d'utilisation	Poudre à fumer		
Effet	Acrobatie +60% pendant 36 heures		
Effet secondaire	Malus de –20% aux compétences liées à la rapidité et à l'agilité durant 6 heures		
Prix d'une dose	1000		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Brouet de Kalkist

Difficulté	00%	Type	B
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	15
Réalisation	Broyage	Fabrication	+10%
Pouvoir et Puissance	Dommages (Pu 8)		
Mode d'utilisation	Poudre à mélanger aux aliments		
Effet	2D6 de dommages		
Effet secondaire	/		
Prix d'une dose	360		
Disponibilité	Courant (50%)		

Huile de Cybum

Difficulté	-20%	Type	
Partie utilisée		Prix graine	
Réalisation		Fabrication	+25%
Pouvoir et Puissance	Empoisonnement (Pu 5)		
Mode d'utilisation	Crème à étaler (massage)		
Effet	Poison de force 5		
Effet secondaire	Nausées –30% pendant 1 heure		
Prix d'une dose	1000		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Poussière des étoiles

Difficulté	-10%	Type	D
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	10
Réalisation	Macération	Fabrication	+25%
Pouvoir et Puissance	Guérison d'une blessure (Pu 5)		
Mode d'utilisation	Soupe de couleur (cyan) à avaler		
Effet	5D10pts de vie regagnés		
Effet secondaire	Par jour, chaque dose après la 1ère cause 3D6 points de dommages		
Prix d'une dose	800		
Disponibilité	Rare (25%)		

Brisure de Lune

Difficulté	-25%	Type	D
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	1
Réalisation	Macération	Fabrication	+20%
Pouvoir et Puissance	Hallucinations (Pu 6)		
Mode d'utilisation	Poudre à priser		
Effet	Hallucinations pendant 1 heure		
Effet secondaire	Jet sous En x5 sous peine d'entrer dans une transe de 10min de cauchemars (cumulable).		
Prix d'une dose	300		
Disponibilité	Courant (50%)		

Fragment d'Orchidée

Difficulté	-25%	Type	A
Partie utilisée	Tige	Prix graine	1
Réalisation	Séchage	Fabrication	+20%
Pouvoir et Puissance	Hallucinations (Pu 6) seulement pendant un acte sexuel		
Mode d'utilisation	Poudre dorée à inhaler		
Effet			
Effet secondaire	L'utilisateur est malade pendant 30 minutes juste après l'acte ou en se réveillant et subit un malus de 15% sur tous ses jets.		
Prix d'une dose	300		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Don de Raz

Difficulté	-50%	Type	D
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	500
Réalisation	Macération	Fabrication	+30%
Pouvoir et Puissance	Immortalité (Pu 5)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Stoppe le vieillissement pour 5 ans		
Effet secondaire	Perte définitive d'un point de Volonté		
Prix d'une dose	25 000 – sur commande uniquement		
Disponibilité	Extrêmement rare (0%)		

Poudre de Taamish

Difficulté	-10%	Type	D
Partie utilisée	Tige	Prix graine	25
Réalisation	Fumage	Fabrication	+35%
Pouvoir et Puissance	Lunaison (Pu 3)		
Mode d'utilisation	Poudre à mélanger avec les aliments		
Effet	-20%/+10% suivant lune (36 jours)		
Effet secondaire	Aucun		
Prix d'une dose	825		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Elixir de Téhen

Difficulté	-80%	Type	D
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	50
Réalisation	Macération	Fabrication	+25%
Pouvoir et Puissance	Méta-épice (Pu 5)		
Mode d'utilisation	Epice à mélanger avec un autre		
Effet	Augmente de 5pts la Pu d'une épice		
Effet secondaire	On ne peut utiliser cette épice avec des épices d'une Pu initiale > 5		
Prix d'une dose	1000		
Disponibilité	Rare (25%)		

Bouclier des sables

Difficulté	-20%	Type	B
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	20
Réalisation	Broyage	Fabrication	+20%
Pouvoir et Puissance	Protection Physique (Pu 6)		
Mode d'utilisation	Huile à étaler sur tout le corps		
Effet	Accorde une protection physique généralisée de 3 pts pour 3 minutes		
Effet secondaire	20% de malus pendant 5 minutes		
Prix d'une dose	1200		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Liqueur d'Ausara

Difficulté	-50%	Type	D
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	5
Réalisation	Macération	Fabrication	+25%
Pouvoir et Puissance	Réduction du désir Violence (Pu 5)		
Mode d'utilisation	Liquide à diluer dans une boisson ou à mélanger dans la nourriture		
Effet	Diminue le désir de violence de 5 points pour 15 jours		
Effet secondaire	Aucun		
Prix d'une dose	1250		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Graisse de Ryan

Difficulté	-50%	Type	B
Partie utilisée	Racine	Prix graine	10
Réalisation	Broyage	Fabrication	+25%
Pouvoir et Puissance	Régénération (Pu 5)		
Mode d'utilisation	Pâte à étaler		
Effet	Gain de 10D10 points de vie et régénération d'un membre (1d6 he)		
Effet secondaire	Récupération des points de caracté-ristiques perdus. 2D6 points de dommages par dose sup.		
Prix d'une dose	5000		
Disponibilité	Rare (25%)		

Bouclier d'Haâs

Difficulté	-40%	Type	A
Partie utilisée	Tige	Prix graine	10
Réalisation	Séchage	Fabrication	+20%
Pouvoir et Puissance	Résistance à la chaleur (Pu 6)		
Mode d'utilisation	Soupe chaude à avaler (argentée)		
Effet	Immunise aux effets néfastes de la chaleur durant 36 heures		
Effet secondaire	Troubles visuels: le repérage est réduit de 20% durant l'heure qui suit la prise de l'épice		
Prix d'une dose	1200		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Sève de Kurbim

Difficulté	/	Type	B
Partie utilisée	Tige	Prix graine	5
Réalisation	Broyage	Fabrication	+15%
Pouvoir et Puissance	Résistance à la faim (Pu 7)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Immunité aux effets néfastes du manque de nourriture durant 7 jours		
Effet secondaire	Le personnage subit un malus de 5% pendant la durée du pouvoir		
Prix d'une dose	350		
Disponibilité	Banal (75%)		

Souffle de Kro

Difficulté	+20%	Type	D
Partie utilisée	Racine	Prix graine	2
Réalisation	Macération	Fabrication	+10%
Pouvoir et Puissance	Résistance à la soif (Pu 8)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Immunité aux effets néfastes du manque d'eau durant 8 jours		
Effet secondaire	Perte définitive d'un point de rapidité (par dose consommée)		
Prix d'une dose	80		
Disponibilité	Courant (50%)		

Piège de l'Araignée			
Difficulté	-80%	Type	C
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	50
Réalisation	Fumage	Fabrication	+20%
Pouvoir et Puissance	Vieillissement (puissance 6)		
Mode d'utilisation	Poudre à diluer ou à priser		
Effet	La cible vieillit de 6 ans		
Effet secondaire	Le personnage est victime des effets secondaire de la vieillesse (baisse des caractéristiques et des compétences ou mort), et comme seul son corps vieillit, il peut être atteint de folie		
Prix d'une dose	6000		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Epices puissants (Puissance 9 à 12)

Ces épices sont peu diffusés hors du pays Batranobant, mis à part par le biais de filières organisées. Ils sont donc assez peu fréquents et leur usage ou leur vente sont souvent réservés aux connaisseurs.

Pour tous ces épices, en plus de l'effet secondaire spécifique, l'utilisateur devra réussir un jet sous Enx5 ou subir 1D6 de dommages et un malus de 10% à toutes ses actions pendant Pu heures (cumulable avec les autres malus).

Cristaux de tempête			
Difficulté	-20%	Type	D
Partie utilisée	Racine	Prix graine	50
Réalisation	Broyage	Fabrication	-10%
Pouvoir et Puissance	Anaérobiose (Pu 12)		
Mode d'utilisation	Poudre à mélanger avec les aliments		
Effet	Compense le manque d'Oxygène pour 120 minutes (2 heures)		
Effet secondaire	Les doses après la première causent 2D6 points de dommages		
Prix d'une dose	3600		
Disponibilité	Rare (25%)		

Eclair d'acier			
Difficulté	-10%	Type	A
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	20
Réalisation	Macération	Fabrication	Non mod.
Pouvoir et Puissance	Augmentation de l'initiative (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Poudre à sniffer		
Effet	Initiative +30 pour une heure		
Effet secondaire	Une fois le pouvoir dissipé l'initiative baisse de 10 points pendant 5heures et perte définitive d'un point de Rapidité		
Prix d'une dose	5000		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Cristal de choc			
Difficulté	-30%	Type	B
Partie utilisée	Racine	Prix graine	20
Réalisation	Macération	Fabrication	
Pouvoir et Puissance	Augmentation de l'Att Brutale (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Attaque Brut +100% pour 60 heures		
Effet secondaire	Endurance x5 pour ne pas tomber dans une transe de 10 minutes de cauchemars. Mort si 10 jets ratés		
Prix d'une dose	1400		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Cendres des génocides			
Difficulté	-40%	Type	C
Partie utilisée	Tige	Prix graine	20
Réalisation	Cuisson	Fabrication	-10%
Pouvoir et Puissance	Augmentation de l'Att Brutale (Pu 12) Mais seulement contre la race de la première personne vue par l'utilisateur		
Mode d'utilisation	Poudre brune à prise		
Effet	Attaque Brut +120% pour 72 heures		
Effet secondaire	Désir de violence exacerbé envers les membres de cette même race pendant une semaine		
Prix d'une dose	1680		
Disponibilité	Rare (25%)		

Œil du Nord			
Difficulté	-30%	Type	B
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	20
Réalisation	Macértion	Fabrication	-10%
Pouvoir et Puissance	Augmentation Tir (Pu 12)		
Mode d'utilisation	Liquide blanc à avaler		
Effet	Tir +120% pour 72 heures		
Effet secondaire	Perte de la vue (Perception divisée par 4) pendant 1 heure		
Prix d'une dose	2000		
Disponibilité	Rare (25%)		

Mousse de Mangas			
Difficulté	-30%	Type	A
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	20
Réalisation	Broyage	Fabrication	-10%
Pouvoir et Puissance	Augmentation Séduction (Pu 12)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Séduction +120% pour 72 heures		
Effet secondaire	Après 24 heures, malus de 5% aux actions (pendant 3 heures).		
Prix d'une dose	1680		
Disponibilité	Rare (25%)		

Vapeurs de Haâs

Difficulté	-50%	Type	C
Partie utilisée	Racine	Prix graine	20
Réalisation	Macération	Fabrication	Non mod.
Pouvoir et Puissance	Augmentation Conn ? Gadhar (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Liquide jaune foncé à avaler		
Effet	Conn. Gadhar (survie milieu hostile chaud) + 100% pendant 60 heures		
Effet secondaire	Durant l'effet, la peau devient couleur jaune sable et les dommages de froid sont augmentés d'une colonne.		
Prix d'une dose	2700		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Yeux d'Oephis

Difficulté	-60%	Type	C
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	50
Réalisation	Cuisson	Fabrication	Non mod.
Pouvoir et Puissance	Charme (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Jet sous Volonté x6 pour ne pas tomber sous le charme et les ordres de la première personne de sexe opposé vue (pour 10 heures)		
Effet secondaire	/		
Prix d'une dose	12 500		
Disponibilité	Rare (25%)		

Cendres de Soleil

Difficulté	+20%	Type	A
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	5
Réalisation	Cuisson	Fabrication	00%
Pouvoir et Puissance	Douleur (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Cendre à sniffer (poudre à priser)		
Effet	Malus de 50%à toutes actions pour une heure		
Effet secondaire	/		
Prix d'une dose	250		
Disponibilité	Courant (50%)		

Murmure des vents

Difficulté	-50%	Type	C
Partie utilisée	Tige	Prix graine	50
Réalisation	Cuisson	Fabrication	-10%
Pouvoir et Puissance	Empathie(Pu 12)		
Mode d'utilisation	Poudre blanche à priser		
Effet	Prévoir les comportements à moins de 12 mètres durant 12 minutes (Vol x6 pour ne pas se tromper)		
Effet secondaire	Durant l'effet, la vision est troublée par les auras des gens : Perception -4		
Prix d'une dose	6000		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Poussière de Naenerg

Difficulté	+00%	Type	D
Partie utilisée	Racine	Prix graine	25
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	Non mod.
Pouvoir et Puissance	Guérison Maladie (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Gelée violette à avaler		
Effet	Guérison d'une maladie si réussite d'un jet sous En x5 (1 jet par maladie)		
Effet secondaire	L'épice se transforme en poison de Pu 5 si plus d'une dose par jour		
Prix d'une dose	500		
Disponibilité	Courant (50%)		

Déca-épice

Difficulté	-80%	Type	D
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	50
Réalisation	Broyage	Fabrication	Non mod.
Pouvoir et Puissance	Méta-épice (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Epice à mélanger avec un autre		
Effet	Augmente de 10pts la Pu d'une épice		
Effet secondaire	On ne peut utiliser cette épice avec des épices d'une Pu initiale > 10		
Prix d'une dose	6000		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Regard de Méduz

Difficulté	-10%	Type	A
Partie utilisée	Tige	Prix graine	10
Réalisation	Broyage	Fabrication	Non mod.
Pouvoir et Puissance	Paralysie (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Pâte verdâtre et insipide à mettre sur une lame ou à diluer		
Effet	Si En x5 raté : paralysie pour 10 min		
Effet secondaire	Le pouvoir dissipé, le personnage est malade pendant 3 heures et subit un malus de 10%		
Prix d'une dose	500		
Disponibilité	Courant (50%)		

Poudre de Nadraz

Difficulté	+25%	Type	D
Partie utilisée	Racine	Prix graine	
Réalisation	Broyage	Fabrication	-10%
Pouvoir et Puissance	Peur (Pu 12)		
Mode d'utilisation	Poudre (à respirer ou à diluer dans un liquide)		
Effet	Peur panique (-25%) 12 minutes		
Effet secondaire	Quand la victime rencontre la personne qui l'a effrayée, elle doit réussir un jet de Volonté x5, ou elle ressentira un léger malaise à chaque rencontre avec cette personne		
Prix d'une dose	1800		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Prescience du serpent			
Difficulté	-25%	Type	C
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	
Réalisation	Cuisson	Fabrication	Non mod.
Pouvoir et Puissance	Précognition de combat (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Initiative majorée de 10 points et CC de 20% pour les adversaires observés 1 minute (pour 10 minutes)		
Effet secondaire	1D6 heures après avoir absorbé l'épice, le personnage est victime de légères hallucinations pour 10 min.		
Prix d'une dose	2000		
Disponibilité	Rare (25%)		

Poussière de Nyssil			
Difficulté	-50%	Type	B
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	30
Réalisation	Macération	Fabrication	-10%
Pouvoir et Puissance	Réduction de la Volonté (Pu 12)		
Mode d'utilisation	Liquide à diluer dans une boisson ou à mélanger dans la nourriture		
Effet	Volonté –12 pour 36 jours		
Effet secondaire	Tous les désirs du personnage sont diminués de 3 points pendant la durée du pouvoir		
Prix d'une dose	2880		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Débris de Sarkan			
Difficulté	-25%	Type	A
Partie utilisée	Racine	Prix graine	2
Réalisation	Broyage	Fabrication	Non mod.
Pouvoir et Puissance	Résistance à la douleur (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Pâte à étaler sur une plaie		
Effet	Après réussite d'un jet sous Enx5, reprise de conscience après une blessure ayant entraîné un comas. Durée d'effet = 30 sec ou RU min.		
Effet secondaire	Après effet, 1D6 Dommages et le personnage retombe dans le comas		
Prix d'une dose	100		
Disponibilité	Banal (75%)		

Graisse de Kobar			
Difficulté	-40%	Type	C
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	20
Réalisation	Macération	Fabrication	+05%
Pouvoir et Puissance	Résistance douleur (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Graisse beige à étaler sur les paupières avant un combat		
Effet	Si blessure grave (Pts vie inf à 0), un jet sous Enx5, permet de ne pas tomber dans le comas. Durée d'effet = 30 sec ou RU minutes		
Effet secondaire	1D6 jours après avoir utilisé l'épice l'utilisateur tombe dans le coma pour 1D6 minutes		
Prix d'une dose	100		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Copeau de Charko			
Difficulté	00%	Type	C
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	5
Réalisation	Cuisson	Fabrication	Non mod.
Pouvoir et Puissance	Sommeil (Pu 10)		
Mode d'utilisation	Soupe de couleur marron		
Effet	Jet sous EN x 6 sous peine de s'endormir pour RU heures.		
Effet secondaire	/		
Prix d'une dose	100		
Disponibilité	Banal (75%)		

Appel de Régnad			
Difficulté	-80%	Type	B
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	20
Réalisation	Cuisson	Fabrication	Non mod
Pouvoir et Puissance	Télépathie (Pu 10)		
Mode d'utilisation	"herbe" à fumer		
Effet	Message télépathique de 20 mots à quelqu'un à moins de 2500 mètres		
Effet secondaire	Le personnage a une atroce migraine et subit un malus de 10% pendant 1D10 heures		
Prix d'une dose	6600		
Disponibilité	Extrêmement Rare (0%)		

Rayon de Fez			
Difficulté	-25%	Type	B
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	10
Réalisation	Macération	Fabrication	-05%
Pouvoir et Puissance	Vision infra-rouge (Pu 11)		
Mode d'utilisation	Liquide à mettre sur les yeux		
Effet	Vision infra-rouge (comme le pouvoir exotique du même nom) pour 11 heures, sans les effets néfastes		
Effet secondaire	Les effets du pouvoir dissipés, le personnage est victime de visions hallucinatoires pendant 1D10 minutes		
Prix d'une dose	1100		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Epices très puissants (Puissance 13 à 16)

Ces épices sont rares ou alors ils sont parvenus à se faire une réputation suffisante pour pouvoir être dénichés même hors du pays batranoban. Mais il faut généralement avoir une bonne dose de courage pour les utiliser.

Pour tous ces épices, en plus de l'effet secondaire spécifique, l'utilisateur devra réussir un jet sous Enx5 ou subir 1D10 de dommages et un malus de 10% à toutes ses actions pendant Pu heures (cumulable avec les autres malus).

Voile écarlate

Difficulté	-40%	Type	C
Partie utilisée	Racine	Prix graine	20
Réalisation	Séchage	Fabrication	
Pouvoir et Puissance	Augmentation désir Violence (Pu 15)		
Mode d'utilisation	Pâte rouge à mâcher		
Effet	Désir de Violence +15 pendant 45 jours		
Effet secondaire	A la fin de l'effet, Maladie de Pu 10 s'attaquant à la Volonté. Tout dose sup. pendant effet = perte 1D6 Vol.		
Prix d'une dose	2500		
Disponibilité	Rare (25%)		

Graisse de Naenerg

Difficulté	-50%	Type	C
Partie utilisée	Tige	Prix graine	30
Réalisation	Séchage	Fabrication	-30%
Pouvoir et Puissance	Augmentation d'Endurance (Pu 16)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Gain de 4D10 points d'endurance pour 96 jours		
Effet secondaire	Chaque dose fait perdre 1D10 points d'endurance (récupérable au rythme de 2 par mois)		
Prix d'une dose	3800		
Disponibilité	Rare (25%)		

Morsure de Cobra

Difficulté	-50%	Type	D
Partie utilisée	Racine	Prix graine	30
Réalisation	Séchage	Fabrication	-30%
Pouvoir et Puissance	Augmentation de la Rapidité (Pu 16)		
Mode d'utilisation	Poudre à fumer		
Effet	Rapidité +4D10 pour 96 jours		
Effet secondaire	Une fois le pouvoir dissipé le personnage perd définitivement 1point de rapidité		
Prix d'une dose	3800		
Disponibilité	Extrêmement rare (0%)		

Graines de Kaïlas

Difficulté	-30%	Type	B
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	10
Réalisation	Fumage	Fabrication	-30%
Pouvoir et Puissance	Chance (Pu 16)		
Mode d'utilisation	Herbe à fumer		
Effet	Relance un D100 une fois par jour durant 16 jours		
Effet secondaire	Le personnage voit son initiative réduite de 10 points durant 10 minutes après l'absorption de l'épice		
Prix d'une dose	1600		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Sirop rouge de Mangas

Difficulté	-60%	Type	A
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	50
Réalisation	Cuisson	Fabrication	-30%
Pouvoir et Puissance	Charme (Pu 16)		
Mode d'utilisation	Crème rougeâtre à étaler sur le corps (lors d'un massage)		
Effet	Jet sous Volonté x3 pour ne pas tomber sous le charme et les ordres de la première personne de sexe opposé vue (pour 16 heures)		
Effet secondaire	Perte définitive d'un point d'Endurance		
Prix d'une dose	20000		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Senteur de rose

Difficulté	-20%	Type	D
Partie utilisée	Fleur	Prix graine	10
Réalisation	-20%	Fabrication	Séchage
Pouvoir et Puissance	Empoisonnement (Pu 14)		
Mode d'utilisation	Liquide incolore qui à l'état concentré exhale une légère odeur de rose		
Effet	Equivalant à un poison PU 14		
Effet secondaire	La torpeur est accompagnée de légères et agréables hallucinations…		
Prix d'une dose	2800		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Cendres de Byrd

Difficulté	-30%	Type	C
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	10
Réalisation	Séchage	Fabrication	-20%
Pouvoir et Puissance	Racisme Piorad (Pu 14)		
Mode d'utilisation	Liquide à mélanger		
Effet	Volonté*4 pour ne pas attaquer ou insulter un Piorad (définitivement)		
Effet secondaire	Chaque dose fait perdre définitive-ment un point de volonté		
Prix d'une dose	1120		
Disponibilité	Rare (25%)		

Caresse de la mort

Difficulté	-30%	Type	D
Partie utilisée	Racine	Prix graine	20
Réalisation	Séchage	Fabrication	-30%
Pouvoir et Puissance	Réduction Comp. combat (Pu 16)		
Mode d'utilisation	Poudre à inhaler		
Effet	-160% dans une compétence de combat (prédéfinie) pendant 96 he		
Effet secondaire	Perte d'1D10 point de Force, regagnés au rythme d'1 par mois		
Prix d'une dose	2240		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Rayon de Raz

Difficulté	-25%	Type	B
Partie utilisée	Tige	Prix graine	10
Réalisation	Fumage	Fabrication	-25%
Pouvoir et Puissance	Vision nocturne (Pu 15)		
Mode d'utilisation	Soupe chaude noire		
Effet	Vision nocturne (comme le pouvoir exotique du même nom) pour 15 he		
Effet secondaire	Malus –20% si lumière vive		
Prix d'une dose	1500		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Epices extrêmement puissants (Puissance 17 à 20)

Ces épices sont de véritables curiosités car leur puissance est terrible et leurs effets sont spectaculaires. Les prix de ventes de ces épices vont à eux seuls justifier de leur rareté. Ils ne pourront donc pas être trouvé dans n'importe quel commerce et ne seront donc à la disposition que d'une poignée des spécialistes ou de richissimes personnages.
Pour tous ces épices, en plus de l'effet secondaire spécifique, l'utilisateur devra réussir un jet sous Enx5 ou subir 1D10 de dommages et un malus de 20% à toutes ses actions pendant Pu heures (cumulable avec les autres malus).

Fragments de Monoclonius			
Difficulté	-50%	Type	C
Partie utilisée	Tige	Prix graine	30
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	-50%
Pouvoir et Puissance	Augmentation Force (Pu 20)		
Mode d'utilisation	Liquide incolore à avaler		
Effet	Force +5D10 pour 120 jours (environ 4 mois)		
Effet secondaire	Après effet, malus de –10% pendant 3 heures		
Prix d'une dose	4800		
Disponibilité	Rare (25%)		

Cimeterre de sang			
Difficulté	00%	Type	B
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	15
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	-50%
Pouvoir et Puissance	Dommages (Pu 20)		
Mode d'utilisation	Pâte pour enduire une arme Au maximum 2 doses cumulées		
Effet	La première fois que l'arme touche une victime celle-ci subit 5D6 Domm.		
Effet secondaire	Aucun		
Prix d'une dose	900		
Disponibilité	Rare (25%)		

Souffle d'Halakalim			
Difficulté	+20%	Type	C
Partie utilisée	Tige	Prix graine	5
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	-50%
Pouvoir et Puissance	Douleur (Pu 20)		
Mode d'utilisation	Liquide à mettre sur une lame ou à diluer dans une boisson		
Effet	- 100% à toutes les compétences pour une heure		
Effet secondaire	Quand l'effet de l'épice prend fin, la victime est épuisée 10 rounds (toutes ses compétences tombent à 5%)		
Prix d'une dose	800		
Disponibilité	Rare (25%)		

Débris de Taamish			
Difficulté	-20%	Type	B
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	25
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	-20%
Pouvoir et Puissance	Lunaison (Pu 20)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler (2 doses max.)		
Effet	-20%/+10% suivant lune (240 jours)		
Effet secondaire	Chaque dose de cet épice fait perdre définitivement un point de volonté au personnage		
Prix d'une dose	5225		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Agonie du Chacal			
Difficulté	-15%	Type	D
Partie utilisée	Tige	Prix graine	20
Réalisation	Cuisson	Fabrication	-45%
Pouvoir et Puissance	Maladie (Pu 19)		
Mode d'utilisation	Liquide à diluer		
Effet	Infecte la victime de l'équivalent d'une maladie puissance 19		
Effet secondaire	Aucun		
Prix d'une dose	3800		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Armure de Lehnin			
Difficulté	+30%	Type	B
Partie utilisée	Racine	Prix graine	10
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	-35%
Pouvoir et Puissance	Protection mentale (Pu 17)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler		
Effet	Volonté +17 pour les test Volonté		
Effet secondaire	Toutes les doses après la première causent 1d6 points de dommages		
Prix d'une dose	510		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Bouclier d'Eroz			
Difficulté	-20%	Type	A
Partie utilisée	Tige	Prix graine	20
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	-40%
Pouvoir et Puissance	Protection physique (Pu 18)		
Mode d'utilisation	Crème à étaler sur la peau		
Effet	Protection magique de 6 points pour 18 minutes		
Effet secondaire	Après 24 heures le personnage est légèrement malade et subit un malus de 20% pendant 4h.		
Prix d'une dose	3600		
Disponibilité	Très rare (10%)		

Masque de Kronios			
Difficulté	-75%	Type	C
Partie utilisée	Tige	Prix graine	50
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	-50%
Pouvoir et Puissance	Rajeunissement (Pu 20)		
Mode d'utilisation	Soupe chaude à avaler		
Effet	Fait rajeunir de 20 ans		
Effet secondaire	Durant la semaine qui suit le personnage est dans état de semi-conscience proche du comas		
Prix d'une dose	50 000		
Disponibilité	Extrêmement rare (0%)		

Liqueur de Charko			
Difficulté	-20%	Type	C
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	5
Réalisation	Putréfaction	Fabrication	-50%
Pouvoir et Puissance	Sommeil (Pu 18)		
Mode d'utilisation	Liquide à avaler ou à étaler sur une arme (ou un projectile)		
Effet	Si Endurance x2 raté la victime tombe endormie pour RU heures		
Effet secondaire	Aucun		
Prix d'une dose	180		
Disponibilité	Rare (25%)		

Epices de mauvaise qualité ou épices frelatées (exemples)

Ces épices ont des prix inférieurs à ceux que l'on devrait trouver pour des produits de cette puissance. Leur fabrication s'est faite de façon bâclée ou avec des procédés simplifiés ou bien selon des recettes moins coûteuses en temps… Cela a entamé la puissance du produit ou l'a rendu dangereux à utiliser, mais certaines personnes peu regardantes ou dont les moyens financiers sont limités n'hésiteront pas à les utiliser…

Pour ces épices, en plus de l'effet secondaire spécifique, l'utilisateur devra réussir un jet sous Enx5 ou subir un malus de 10% à toutes ses actions pendant Pu jours.

Entrailles d'Airain			
Difficulté		Type	
Partie utilisée		Prix graine	
Réalisation		Fabrication	
Pouvoir et Puissance	Augmentation Endurance (Pu 8)		
Mode d'utilisation	Crème à étaler sur tout le corps		
Effet	Endurance +2D10 pendant 48 jours		
Effet secondaire	1D10 dommages, -1D10 en Endurance, les points sont regagnés au rythme de 1 point tous les 2 mois.		
Prix d'une dose	800		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Cendres de Rhinocéros			
Difficulté	-50%	Type	B
Partie utilisée	Feuille	Prix graine	30
Réalisation	Broyage	Fabrication	+10%
Pouvoir et Puissance	Augmentation de la Force (Pu 8)		
Mode d'utilisation	Soupe chaude rouge-sang		
Effet	Force +2D10 pendant 36 jours		
Effet secondaire	1D10 dommages, -1D10 en force, les points sont regagnés au rythme de 1 point tous les 2 mois		
Prix d'une dose	600		
Disponibilité	Inhabituel (33%)		

Difficulté			
Partie utilisée			
Réalisation			
Pouvoir et Puissance			
Mode d'utilisation			
Effet			
Effet secondaire			
Prix d'une dose			
Disponibilité			

Difficulté			
Partie utilisée			
Réalisation			
Pouvoir et Puissance			
Mode d'utilisation			
Effet			
Effet secondaire			
Prix d'une dose			
Disponibilité			

Epices spéciaux (ces produits n'ont même pas d'existence officielle)

Types d'effets	**Noms**	Pu	Présentation et mode d'utilisation	Effets secondaires	Dispo.	Prix dose
Blocage du fluide (spécial)	**Fragment de Tempête**	10	Avaler (aliments)	Comas +	Spécial	/
Ethéralité	**Toucher de la mère**	5	Poudre à fumer	Vol et En -1	Spécial	/
Hallucinations	**Muffin surprise**	20	Soupe bleutée	Volonté-1D6	Spécial	/
Téléportation (spécial)	**Mirage d'Haâs**	19	Liquide à avaler	Volonté-1	Spécial	/
Transformation physique	**Caresse d'Oephis**	1	Avaler (aliments)	Désir sexe=0	Spécial	/
Vision du passé (spécial)	**Vapeur de Taamish**	16	Boulette à fumer	Volonté-2	Spécial	/

Ces épices sont décrits page 84 du supplément « Les Frères de la nuit ». Ils sont l'apanage des Adeptes de Muffin et leur sont donc réservés (sauf cas spéciaux).